



PELATIHAN PENGEMBANGAN KONTEN KREATIF SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING BAGI GURU SD

Oleh

Farida Nur Kumala¹, Arnelia Dwi Yasa², Heri Santoso³, Andika Gutama⁴, Ahmad Zaini⁵

^{1,2,4}PGSD Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

^{3,5}Teknik Informatika, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

Email: ²arnelia@unikama.ac.id

Article History:

Received: 07-06-2022

Revised: 15-06-2022

Accepted: 24-07-2022

Keywords:

Konten Kreatif, Inovasi Pembelajaran, Blended

Abstract: Tujuan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dilakukan untuk memberikan pelatihan kepada guru SD dalam menyusun konten kreatif sebagai inovasi pembelajaran blended learning bagi guru SD. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan kepada guru di SD sekecamatan Karangploso yang terdiri dari 10 SD di Kecamatan Karangploso Kabupaten Malang. Kegiatan pelatihan dilakukan selama empat hari dengan pemberian workshop beberapa macam konten kreatif (video, kuis dan media presentasi), pengembangan course/ kelas pada learning management system (LMS) berbasis edmodo, pengelolaan course/kelas pada LMS, presentasi oleh peserta selain itu diberikan motivasi bagi guru untuk bersemangat mengembangkan pembelajaran digital yang inovatif. Kegiatan workshop dilanjutkan dengan kegiatan pendampingan sebanyak dua kali kepada mitra secara daring. Hasil kegiatan pengabdian diketahui telah bahwa guru menjadi lebih termotivasi dalam mengembangkan praktek pembelajaran, mengembangkan kemampuan TPACK guru, kreativitas, dan penguasaan dalam menggunakan learning management system (LMS). Pelatihan keprofesionalan guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dikembangkan oleh guru.

PENDAHULUAN

Pandemi covid -19 yang terjadi pada tahun 2020 dan adanya tuntunan pembelajaran abad 21 terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran memberikan banyak dampak yakni salah satunya pada dunia pendidikan. Dampak yang paling terasa adalah diberlakukannya pembelajaran daring dan pembelajaran berbasis teknologi informasi untuk menunjang pembelajaran mulai dari tingkat TK hingga perguruan tinggi.

Model pembelajaran daring atau *Online Learning Models* (OLM), pada awalnya digunakan untuk menggambarkan sistem belajar yang memanfaatkan teknologi internet berbasis komputer (computer-based learning/CBL). Dalam perkembangan selanjutnya,



fungsi komputer telah digantikan oleh telepon seluler atau gawai (Kurtanto, 2017). Pembelajaran daring adalah salah metode pembelajaran online atau dilakukan melalui jaringan internet (Mustofa, Chodzirin, & Sayekti, 2019). Pembelajaran daring (*online learning*) merupakan model pembelajaran yang berbasis ICT. Daya dukung program ini adalah fasilitas ICT berupa web LMS, program monitoring, modular dan suplemen dalam bentuk multimedia (Dewi, 2017). Pembelajaran Daring bertujuan memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan (daring) yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat yang lebih banyak dan lebih luas (Sofyana & Rozaq, 2019).

Menurut Khoe Yao Tung dalam (Mustofa et al., 2019), karakteristik pembelajaran daring, antara lain: 1) Materi ajar disajikan dalam bentuk teks, grafik dan berbagai elemen multimedia, 2) Komunikasi dilakukan secara serentak dan tak serentak seperti video conferencing, chats rooms, atau discussion forums, 3) Digunakan untuk belajar pada waktu dan tempat maya, 4) Dapat digunakan berbagai elemen belajar berbasis CD-ROM, untuk meningkatkan komunikasi belajar, 5) Materi ajar relatif mudah diperbaharui, 6) Meningkatkan interaksi antara mahasiswa dan fasilitator, 7) Memungkinkan bentuk komunikasi belajar formal dan informal, 7) Dapat menggunakan ragam sumber belajar yang luas di internet (Tung, 2000: 15).

Namun pelaksanaan pembelajaran daring dan setelah pembelajaran daring di Sekolah tidak berjalan sebagaimana karakteristik yang telah dijabarkan. Beberapa sekolah mengalami kendala diantaranya pembelajaran dirasa siswa membosankan, penjelasan guru yang kurang jelas dan lebih banyak pemberian tugas tanpa umpan balik dari guru. Hal ini terjadi karena pengembangan TPACK guru kurang artinya banyak guru yang tidak bisa mendesain pembelajaran yang menyenangkan dengan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Selama pembelajaran setelah daring juga tidak banyak merubah guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif kepada siswa. Guru masih menggunakan sistem lama dengan menggunakan buku paket yang ada di sekolah.

Permasalahan pembelajaran daring juga terjadi pada beberapa SD di Kota dan Kabupaten Malang. Berdasarkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan diketahui anak – anak mengalami penurunan motivasi belajar karena hanya diberikan materi dan tugas yang setiap hari diberikan oleh guru tanpa menggunakan media dan model pembelajaran yang inovatif, evaluasi dilakukan secara online, kebanyakan guru kesulitan menggunakan aplikasi-aplikasi yang berkembang serta kurang termotivasi untuk mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi yang menarik bagi siswa.

Disisi lain selama ini perkembangan teknologi komunikasi semakin berkembang. Hal ini juga terjadi pada dunia pendidikan, telah banyak aplikasi aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan pembelajaran yang berbasis teknologi untuk menyongsong abad 21. Aplikasi tersebut sangat banyak ragamnya yang intinya bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih efektif, efisien dan berkualitas. Aplikasi tersebut terdiri dari aplikasi pengembangan materi, pengembangan video pembelajaran, pengembangan kelas belajar hingga evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan program perbaikan pembelajaran yang dilakukan di sekolah salah satunya adalah SD mitra. Diperlukan pelatihan pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi. Pelatihan yang dikembangkan adalah pengembangan konten kreatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta beberapa aplikasi



pembelajaran yang mudah diakses oleh siswa dalam belajar baik secara mandiri maupun didampingi oleh orang tua.

Diharapkan dari kegiatan pengabdian ini, mitra mampu memperbaiki kualitas pembelajaran di SD mitra, memiliki motivasi untuk melaksanakan pembelajaran daring yang lebih terstruktur, mengembangkan penguasaan teknologi guru SD, mengembangkan kreatifitas guru SD, serta meningkatkan kemampuan untuk menggunakan *learning management system* (LMS). Berdasarkan analisis situasi diatas, maka ditemukan berbagai permasalahan yang dihadapi guru di hadapi mitra antara lain: Guru kesulitan dalam mengalami kesulitan dalam mengembangkan konten pembelajaran digital yang inovatif, Guru membutuhkan penguasaan *Learning Management System* (LMS) untuk siswa belajar secara mandiri di rumah dan Rendahnya motivasi belajar siswa setelah pelaksanaan pembelajaran daring.

Berdasarkan analisis masalah yang ada adapun solusi yang ditawarkan adalah. melaksanakan pelatihan penyusunan konten pembelajaran digital yang inovatif bagi guru SD, memberikan pelatihan penggunaan *Learning Management System* (LMS) Edmodo bagi guru SD, memberikan motivasi saat pelaksanaan pelatihan penyusunan konten pembelajaran. Terkait hal tersebut akan dilaksanakan pembelajaran berbasis pembelajaran digital bagi guru SD. Diharapkan melalui kegiatan ini mampu: memperbaiki kualitas pembelajaran di SD, meningkatkan motivasi untuk melaksanakan pembelajaran lebih terstruktur, mengembangkan kemampuan TPACK guru SD, mengembangkan kreatifitas guru SD, meningkatkan kemampuan untuk menggunakan *learning management system* (LMS).

METODE

Adapun kegiatan yang dilakukan pada program pengabdian masyarakat ini berupa pelatihan atau workshop secara luring terkait pengembangan konten kreatif dan *course* pada LMS edmodo dan Kegiatan ini berupa pelatihan yang dilakukan dalam 4 kali pertemuan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Kegiatan pelatihan dilakukan secara luring dan daring kepada mitra menggunakan *webconference*. Mitra pada kegiatan pelatihan ini adalah guru SDN 40 guru yang tersebar di Kota dan Kabupaten Malang. Adapun langkah langkah kegiatan dijabarkan pada tabel 1.

Tabel 1 langkah pelaksanaan pembelajaran

Pert	Kegiatan	Kemampuan yang diharapkan
1	a. Penyajian konsep dan desain pembelajaran blended learning b. Penyajian materi dan pelatihan pengembangan konten kreatif video pembelajaran	a. Guru mampu menguasai konsep dan desain pembelajaran blended dengan benar b. Guru mampu mengembangkan konten kreatif video
2	a. Penyajian materi dan pelatihan pengembangan konten kreatif model presentasi b. Penyajian materi dan pelatihan pengembangan konten kreatif kuis	a. Guru mampu mengembangkan konten kreatif model presentasi b. Guru mampu mengembangkan konten kreatif kuis
3	a. Pelatihan pengembangan Course pembelajaran berbasis edmodo	a. Guru mampu mengembangkan kelas pada LMS edmodo



	b. Pelatihan uploading konten kreatif pada LMS edmodo	b. Guru mampu <i>assembling</i> konten kreatif
4	a. Pelatihan pengelolaan pembelajaran (<i>management</i>) (evaluasi dan pemberian feed back bagi siswa) b. Presentasi dari peserta pembelajaran	Guru mampu mengelola pembelajaran digital inovatif berbasis edmodo
5	Pendampingan dilakukan secara daring melalui media zoom/ google meet. Pendampingan dilakukan untuk mengetahui kesulitan guru dalam mengembangkan konten kreatif dan penggunaan LMS berbasis edmodo.	Guru mengaplikasikan inovasi pembelajaran menggunakan LMS beserta konten yang telah dikembangkan

Partisipasi mitra dalam hal ini adalah guru yang diikuti sertakan dalam kegiatan pelatihan pengembangan konten kreatif dan pembelajaran daring berbasis edmodo. Beberapa partisipasi mitra terdiri dari: 1) mitra masuk dalam kepanitiaan kegiatan terutama dalam penyebaran informasi melalui flyer sehingga mitra lebih memahami tujuan kegiatan ini serta semangat dalam mengikuti kegiatan, 2) mitra membantu mensosialisasikan pelaksanaan program pelatihan dan pendampingan pembuatan konten kreatif, 3) mitra mengikuti kegiatan pelatihan dan pendampingan yang akan mempermudah mitra untuk bertanya jawab tentang kesulitan yang dihadapi mitra dalam mengembangkan suatu kelas berbasis LMS edmodo. Pendampingan dilakukan selama satu minggu setelah pengembangan course.

HASIL

Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan beberapa tahapan diantaranya: 1) pelatihan pembelajaran blended learning, 2) pelatihan pengembangan konten kreatif (video pembelajaran, model presentasi, kuis), 3) pelatihan pengembangan LMS berbasis edmodo, 4) pelatihan pengelolaan pembelajaran berbasis blended learning dan 5) pendampingan. Pada tahapan pertama dijabarkan terkait konsep pembelajaran blended learning dan konsep pembelajaran yang dibutuhkan ketika melaksanakan pembelajaran blended learning. Pelaksanaan pelatihan pada tahap pertama ditunjukkan pada gambar 1.

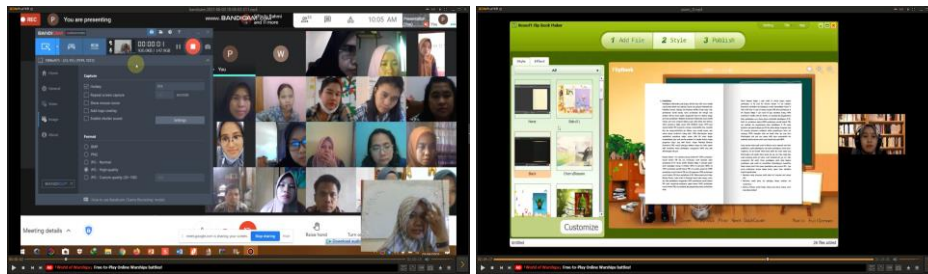


Gambar 1. Pelatihan Pembelajaran blended learning

Pada tahapan pelatihan konsep pembelajaran blended learning, mitra cukup antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan. Terjadi diskusi yang interaktif dalam pelaksanaan pelatihan pembelajaran blended learning. Berdasarkan kegiatan yang telah

dilakukan guru merasa lebih termotivasi untuk meningkatkan inovasi pembelajaran dan mencoba melaksanakan pembelajaran secara blended learning.

Pada tahap kedua dilakukan pelatihan penyusunan konten kreatif bagi mitra. Konten kreatif yang dikembangkan adalah video pembelajaran, PPT dan kuis online yang dapat digunakan guru ketika melaksanakan pembelajaran blended learning. Kegiatan pelatihan penyusunan konten kreatif bagi mitra dilakukan secara daring dan luring. Pada kegiatan pelatihan ini mitra mencoba menyusun konten kreatif dan mempresentasikan konten kreatif yang telah dikembangkan. Mitra antusias dalam mengemabngkan konten kreatif yang nantinya dapat digunakan dalam pembelajarannya. Selama ini banyak guru yang merasa jika pelaksanaan pelatihan penyusunan konten kreatif ditunjukkan pada gambar 2 dan gambar 3.

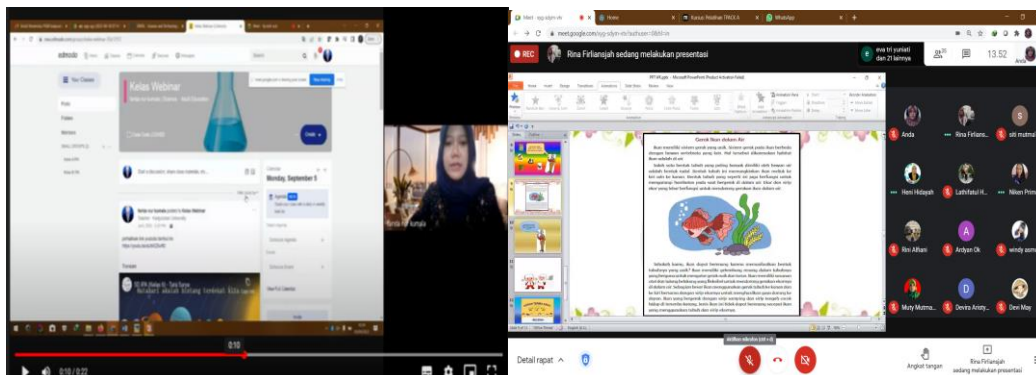


Gambar 2. Pelatihan pengembangan konten kreatif Video Pembelajaran dan Flipbook



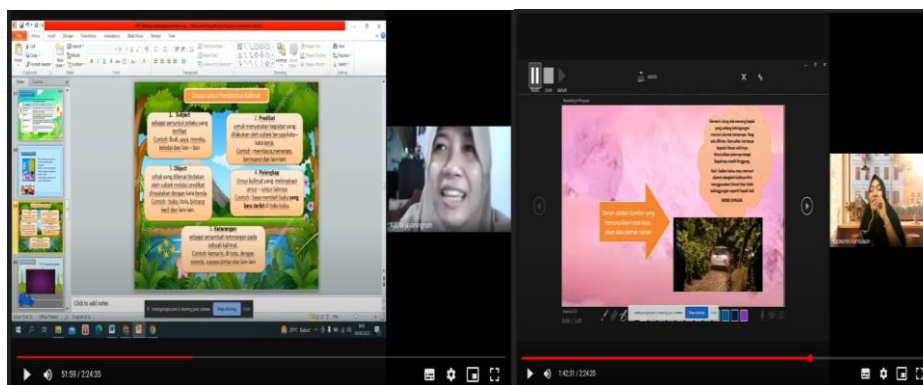
Gambar 3. Presentasi Mitra Mengembangkan Konten Kreatif Pembelajaran

Tahap ketiga adalah pelatihan penyusunan LMS berbasis edmodo, penyusunan LMS berbasis edmodo. Pelatihan pengembangan LMS berbasis edmodo ini dilakukan secara daring. Pada tahap ini diberikan pengelolaan pengembangan LMS berbasis edmodo, dimulai dari penyusunan identitas mata pelajaran dan mengupload materi dan konten yang telah dikembangkan sebelumnya. Selain itu mitra juga melakukan evaluasi menggunakan edmodo. Pelaksanaan pelatihan juga dilakukan presentasi dari mitra terhadap hasil pengembangan LMS edomoodo yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil kegiatan pelatihan diketahui mitra telah mampu mengembangkan konten kreatif dan pengembangan LMS berbasis edmodo



Gambar 4. Pelatihan Pengembangan LMS Berbasis Edmoodo Dalam Pembelajaran

Hasil pelatihan dilakukan pendampingan kepada mitra secara daring untuk mendampingi dan menyelesaikan perangkat konten kreatif yang telah dibuat pada saat kegiatan pelatihan. Pendampingan juga dilakukan untuk mengetahui kesulitan guru dalam mengembangkan konten kreatif dan penggunaan LMS berbasis edmodo. Pendampingan dilakukan sebanyak dua kali pertemuan yang terbagi pada beberapa room pembelajaran. Hasil pendampingan diketahui bahwa mitra telah mengembangkan perangkat pembelajaran berupa konten kreatif dan mengintegrasikan konten kreatif tersebut pada LMS berbasis edmodo.



Gambar 5. Pendampingan Penyusunan Konten Kreatif dan LMS berbasis Edmodo

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengabdian yang telah dilakukan diketahui bahwa mitra telah mengembangkan perangkat pembelajaran berupa konten kreatif dan mengintegrasikan konten kreatif tersebut pada LMS berbasis edmodo. Mitra antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan dan pendampingan terkait konten kreatif yang dapat digunakan mitra dalam pembelajaran. Pelatihan yang diberikan merupakan pelatihan yang dibutuhkan oleh mitra. Hal ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran andragogi. Andragogi adalah seni dan pengetahuan tentang cara belajar orang dewasa. Pada umumnya orang dewasa mereka merancang dan menetapkan minat dan kebutuhan belajarnya, menentukan tujuan belajar merancang strategi belajar, mengevaluasi kemajuan terhadap pencapaian tujuan belajar secara mandiri mendiagnosis kebutuhannya sesuai tuntutan hidupnya. Pembelajaran andragogi adalah proses pembelajaran yang dapat membantu orang dewasa menemukan



dan menggunakan hasil temuannya yang berkaitan dengan lingkungan sosial, adanya interaksi dan saling pengaruh antara tutor dengan peserta didik (Wijaya, 2021).

Berdasarkan landasan andragogi (Knowles, 1998) menjabarkan bahwa pembelajaran bagi orang dewasa dibutuhkan kondisi: menciptakan komunitas belajar yang saling menghormati, membantu melihat relevansi dengan pengalaman dan penerapan hidup mereka, menciptakan pengalaman yang menarik dan memberikan makna. Andragogi menempatkan orang dewasa dalam layanan pendidikan yang bersifat demokratis, bertumpu kepada kesejajaran, kesepadanan dan persamaan perilaku kegiatan belajar. Karakteristik belajar orang dewasa yakni (Wlodkowski, 2008): 1) orang dewasa termotivasi untuk belajar sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka; 2) orientasi belajar bagi orang dewasa adalah berpusat pada kehidupan; 3) pengalaman sebagai sumber kekayaan untuk belajar orang dewasa; 4) orang dewasa bersifat otonom dan mengarahkan diri sendiri; 5) Orang dewasa praktis, berfokus pada aspek pelajaran yang paling berguna bagi mereka dalam pekerjaan mereka.

Pembelajaran orang dewasa dilaksanakan dengan merancang dan menetapkan minat dan kebutuhan belajarnya, mendiagnosis kebutuhannya sesuai tuntutan hidupnya dan lain-lainnya (Hiryanto, 2017). Pada pembelajaran orang dewasa diaksentuasikan pada aplikasi praktis (Yusri, 2013). Bagi orang dewasa belajar lebih bermakna jika mampu membantu permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan dan pekerjaan mereka sehari-hari (Wahono, 2020). Pendekatan andragogi mendorong siswa untuk belajar secara mandiri. Siswa harus bisa memanfaatkan sumber-sumber belajar yang ada di sekitarnya secara mandiri (Umriyah, 2012).

Prinsip andragogi dirasa mampu untuk menumbuhkan dan bahkan meningkatkan motivasi dan prestasi belajar warga belajar (Mubtasim, 2018), pada pembelajaran orang dewasa proses pembelajaran yang melahirkan sasaran pembelajaran dalam mengarahkan dirinya sendiri serta menjadi guru bagi dirinya sendiri (Suwarni, 2021). Pendekatan Andragogi menempatkan orang setara, kemitraan dan menghargai setiap orang sesuai potensinya (Farizal dan Ismaniar, 2020). Pembelajaran andragogy mampu meningkatkan motivasi belajar (Hamidah, 2021; Hardiani, 2021).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian yang telah dilakukan diketahui bahwa pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat terdiri dari beberapa langkah kegiatan yang terdiri dari penyajian konsep dan desain pembelajaran blended learning, pengembangan konten kreatif video pembelajaran, pengembangan konten kreatif model presentasi dan kuis, pengembangan *Course* pembelajaran berbasis edmodo, pengelolaan (*management*) pembelajaran (evaluasi dan pemberian feed back bagi siswa) dan presentasi peserta. Hasil kegiatan pengabdian diketahui telah bahwa guru menjadi lebih termotivasi dalam mengembangkan praktek pembelajaran, mengembangkan kemampuan TPACK guru, kreativitas, dan penguasaan dalam menggunakan *learning management system* (LMS).

DAFTAR REFERENSI

- [1] Dewi, L. (2017). Rancangan Program Pembelajaran Daring Di Perguruan Tinggi: Studi Kasus Pada Mata Kuliah Kurikulum Pem- Belajar Di Universitas Pendidikan Indonesia. *EduTech*, 16(2), 205–221.



- [2] Farizal, A., & Ismaniar. (2020). Pendekatan Andragogi dalam Pemberdayaan Generasi Muda melalui Pendidikan Luar Sekolah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3289–3293.
- [3] Hadriani, N., & Suardipa, I. P. (2021). Science and Religion Discourse: Resolusi Problem Pendidikan Agama Hindu Menyongsong Masyarakat 5.0. *Pusat Pendidikan Hindu Era Majapahit*.
- [4] Hamidah, J. (2021). Implementasi Pendekatan Andragogi Spiritual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mandiri Mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Muhammadiyah Banjarmasin Abstrak Implementation of the Spiritual Andragogy Approach in Increa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah Dan Asing*, 358–372.
- [5] Hiryanto. (2017). Pedagogi, Andragogi Dan Heutagogi Serta Implikasinya Dalam Pemberdayaan Masyarakat. *Dinamika Pendidikan*, 22(1), 65–71.
- [6] Knowles, M., Holton III, E., & Swanson, R. (1998). *The adult learner: the definitive classic in adult education and human resource development*. San Diego, CA: Elsevier.
- [7] Kurtanto. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi. *Journal Indonesian Language Education and Literature*, 3(1), 99–110.
- [8] Muhtasim, F. A. (2017). Penerapan Pendekatan Andragogi Melalui Metode Demonstrasi Pada Pembelajaran Life Skill Menjahit Program Paket C. *Unsri*, 1–17.
- [9] Mustofa, I., Chodzirin, M., & Sayekti, L. (2019). Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi. *Walisono Journal of Information Technology*, 1(2), 151–160.
- [10] Sofyana, L., & Rozaq, A. (2019). Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp Pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI. *Janapati*, 8(1), 81–86.
- [11] Suwarni, R., Akhyadi, A. S., & Saripah, I. (2021). Andragogical Approach and Distance Learning Quality in PAUD Qolbun Salim Jatiendah Village, Cilengkrang District Bandung district. *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 5(1), 25–34. <https://doi.org/10.21831/diklus.v5i1.37131>
- [12] Umriyah, M., Yulianto, A., & Hindarto, N. (2012). Penggunaan Bahan Ajar Dengan Pendekatan Andragogi Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Sma Rsbi. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 8(1), 68–73.
- [13] Wahono, Imsiyah, N., & Setiawan, A. (2020). Andragogi: Paradigma Pembelajaran Orang Dewasa Pada Era Literasi Digital. *Proceding Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial*, 517–527. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/4877/2817>
- [14] Wijaya, S., & Trisnawati, T. (2021). Pendekatan Andragogi dalam Menumbuhkan kesadaran Wajib Belajar Pendidikan Dasar pada Warga Belajar Kelompok Penyanyi Jalanan di Kota Serang Program Studi PGSD FKIP Universitas Primagraha Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Primagraha. *Jurnal Hermeneutika*, 7(2), 1–10.
- [15] Yusri, Y. (2017). Strategi Pembelajaran Andragogi. *Al-Fikra : Jurnal Ilmiah Keislaman*, 12(1), 25. <https://doi.org/10.24014/af.v12i1.3861>